Numero 2 - 1997

Club Nintendo®

KILLER INSTINCT GOLD

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

FATELA VOI LA PUBBLICITA'!

DAL BOZZETTO...

RAGAZZI E RAGAZZE SIORI E SIORE VI PRESENTO LA CONSOLE CHE FORSE SUPERA IL CONFINE NINTENDO CIOÉ NINTENDO 64!!!!

Nintendo

TUTTO IL RESTO É GAME OVER!

...ALLA PAGINA

RAGAZZI E RAGAZZE, SIORI E SIORE, VI PRESENTO LA CONSOLLE CHE FORSE SUPERA IL CONFINE NINTENDO CIOE' NINTENDO 64!!!

Nintendo

TUTTO IL RESTO E' GAME OVER!

La pagina pubblicitaria è di
ALESSANDRO BASSETTO
SILEA (TV)

Continuate a mandare pagine pubblicitarie, pensate, disegnate, pestate, stropicciate, create direttamente da voi!

Club Nintendo

Inviare a: **CLUB NINTENDO** c/o GIG Nintendo Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

IMMERSI TUTTI IN UN TRIDIMENSIONALE MONDO FATTO AD N, STUPEFATTI DALLE PRODIGIOSE CAPACITA' DELLA CONSOLE A 64 BIT, AFFASCINATI COME ULISSE DAL RICHIAMO DELLE SIRENE DIGITALI, ECCOCI ANCORA DENTRO LE PAGINE DEL NINTENDO CLUB. E ANCHE NOI IN PERFETTA VERSIONE NINTENDO 64 VI DEDICHIAMO NOVITA' SCONVOLGENTI, SIRENE DI CARTA E PAROLE, CESTINI PIENI DI POSTA. CON UNA REDAZIONE SEMPRE PIU' TRIDIMENSIONALE E BLA..BLA..BLA..AL CUBO!! BONUS INFINITI DAL VOSTRO DIRETTORE SUPERGALATTICO SUPER MARIO!!

Sommario

NUMERO DUE MILLENOVECENTONOVANTASETTE

NINTENDO 64

A.A.A. Giovani pubblicitari cercasi. Date il via alla vostra creativita' e sommergeteci di nuovo con le vostre lettere!

FATELA VOI LA PUBBLICITA' 2
KILLER INSTINCT N64 4 5 6 7

MARIO KART

Mario. Mario. Mario. Mario! Quattro giocatori: Uno schermo "splittabile" in quattro settori. Cosa e' lo splittabile? Giocare per sapere!

MARIO KART N64 8 9 10 11
EMPIRE STRIKE BACK SNES 12 13 14

TORNANO VIRUS & GAME

Da dove non e' dato sapere, ma certamente sappiamo in che direzione stanno andando. Dritti dritti tra le fauci di... ARG! E l'incubo continua.

FUMETTO V&G E POSTER 15 16 17 18
RETURN OF THE JEDI SNES 19 20 21

GAME BOY CHE PASSIONE

Cosi' piccolo cosi' famoso, cosi' colorato, cosi' trasparente... etc. etc.
Avete notato che il Game Boy riassume in se' tutte le qualita' necessarie per passarci insieme ottime vacanze? E magari pestandoci su Wave Race, a pancia in su' sulla spiaggia!

WAVE RACE GB 22 23 24
SUPER RETURN OF THE JEDI GB 25 26 27
NINTENDOINGRIPPATI 28
NINTENDO POSTA CLUB 29 30
ZONA SCAMBIO 31

Club Nintendo

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

Ammazziamo... Il Tempo!

I buoni cadranno per primi e resteranno solo i cattivi! Li puoi sfidare nella 64° dimensione di Instinct Gold prodotto da Nintendo e dalla Rare. È il picchiaduro che aspettavi? Scendi nell'arena per scoprirlo!

Killer Instinct Gold

Guardati Le Spalle!

Se hai già giocato con i videogiochi di Killer Instinct, riconoscerai l'incredibile precisione, la profondità degli sfondi e le scene di battaglia della nuova versione. Ma le acrobazie di questi combattenti veloci più del vento "impressioneranno" anche lo schermo della tua televisione! Non avrai tempo di pensare alle cose piacevoli della vita e dovrai concentrarti sulle mosse infinite da imparare per tenere a bada questi killer!

B. Orchid fa il grande!

Morto Fresco!

L'azione scorre alla velocità di 60 fotogrammi al secondo. Se gli sfondi tridimensionali cambiano senza strappi al mutare dell'inquadratura, noterai un tocco di nervosismo nei movimenti dei personaggi. Tuttavia l'atmosfera di ogni combattimento è molto coinvolgente: stai attento a non farti stendere! Non ti distrarre a guardare la banda degli scheletri dalle ossa rumorose né i graffiti sui muri ma concentrati piuttosto su come colpire "gentilmente" il ragazzo che ti sta di fronte!

Glacius taglia a metà un problema!

Gargos

Per giocare nel ruolo di gargos devi premere Z, A, R, Z, A sulla sagoma dello schermo. Se vincerai lo sentirai ridere!

Sconfitta per Sabrewulf!

...le Vuoi Sapere Le Altre Novità?

Cos'è che ti coinvolgerà in questo genere di gioco? Le mosse a sorpresa, l'aumento di quelle di attacco e di difesa! Anche la coordinazione è importante se non conosci Killer Instinct: se non vuoi essere messo subito a tappeto, l'allenamento sarà fondamentale per imparare le Combus. Fai un pò te!

Ti fa scorrere un brivido lungo la spina!

Che Picchiaduro!

Killer Instinct 64 è veramente mitico! La Rare aveva compiuto un piccolo miracolo già con il 16 bit dove aveva unito il fascino di un videogioco, alla velocità di risposta che è essenziale nel combattimento. Ora, con l'ultra potenza di Nintendo 64 c'è abbastanza spazio per ancora più mosse, una rinnovata ambientazione e diverse opzioni di gioco! La velocità? Se non stai attento, ti fulminerà!

Sei Pronto Per L'Appuntamento Con Il Destino?

Questi ragazzi li conosci perché la maggior parte combattono in SNES!
Ma ci sono anche delle facce mai viste, ad esempio, Kim Wu, Maya e Tusk, mentre Riptor, Cinder e Chief thunder sono stati abbandonati per strada!
I nuovi personaggi hanno le loro ragioni per essere qui, come quelli della vecchia guardia che hanno portato con sé tanta rabbia e un carico di lividi dai loro precedenti tornei! Sono stati migliorati dalla loro prima apparizione: Fulgore è forte come una roccia e ha messo su più muscoli; B. Orchid e Jago sono ancora più abili e hanno imparato nuove mosse laterali.
E i combattenti nuovi? Kim Wu si muove con l'agilità di una pantera e schiva i colpi magistralmente; Maya è veloce e salta come una cavalletta, e Tusk, nonostante sia un pò lento, è un vero duro e imbattibile nel combattimento corpo a corpo!

REVIEW NINTENDO 64

KILLER INSTINCT GOLD

INFO
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Dal medio all'avanzato
- PRIMO PUNTEGGIO: Ferito che cammina

CREDITS
- DA: Nintendo
- SVILUPPATO DA: Rare
- DISTRIBUITO DA: Linea GIG
- TIPO DI GIOCO: Picchiaduro

COMANDI
- CONTROLLO: Eccellente
- S: Start/Pausa
- A: Calcio veloce
- B: Pugno fulminante
- C: ↑ Pugno violento; → Pugno medio forte; ↓ Calcio medio forte; ← Calcio veloce
- L/R: Nessun colpo
- Z: Cancellare/Esempi durante l'allenamento

CARATTERISTICHE
- GIOCATORI: 1 - 2
- SFIDA: Si
- BACK UP PILE: Si
- CONTINUA: Infiniti
- OPZIONI: Difficoltà, sangue, regolare visuale

Suono, Grafica, Longevità, Originalità, Strategia, Sfida, Azione, Giocabilità

Grande, Buona, Discreta, Sufficiente

READY

La donna malvagia è tornata!

Vittoria!

Jago è il più duro di tutti

Quello che gli manca in esperienza lo recupera in stile.

Giù nei sotterranei, nascondendosi nel buio...

Non pensarci due volte, Spinal è tornato!

Opzioni

Hai a tua disposizione un mucchio di opzioni e quando finirai una partita e passerai di livello, avrai ancora più scelta! Puoi controllare veramente la situazione anche se Nintendo 64 è un avversario molto temibile e ogni volta che sarai in vantaggio, ti dovrai misurare con lui!

Finalmente Celtic, il ragazzo, è qui

Se l'abito veste bene, indossalo

Non aspettare, buttati nella mischia!

Grande ragazza Maya!

Hai Un Allenatore Personale

È la prima volta che scendi nell'arena di Killer Instinct? Non ti preoccupare! I dubbi che hai sulle tue capacità di combattimento possono essere sciolti dal tuo angelo custode durante l'allenamento! Questo ragazzo galleggia sopra la terra tra le nuvole, distribuendo consigli e insegnando le combos a tutti quelli che hanno le orecchie aperte per ascoltarlo! Se seguirai il suo regime molto duro supererai gli sbarramenti e i tuoi avversari trasformandoti da principiante a Killer professionista. Impara le basi del combattimento e poi passa all'allenamento avanzato!

Combos Classiche

La modalità della pratica ti mostra tutte le combos e ti dà il tempo di scaldarti per combattere bene. La maggior parte delle mosse di ciascun protagonista segue uno schema base che finisce con un pugno, un calcio o qualcos'altro. Questo significa che puoi imparare il modo di lottare dei personaggi e apprendere le loro mosse. Quando arriva il momento di far vedere a tutti quanto vali, devi stare molto attento perché gli avversari del computer imparano velocemente quello che si possono aspettare da te. Così cerca di essere furbo e varia le sequenze se vuoi essere il numero uno!

Leggi e impara

Guarda e impara

Ora è il tuo turno!

È Così Mitico Come Dicono?

La risposta è si! La grafica è eccellente, la leva e i tasti di controllo sono veramente precisi e le opzioni infinite. Le modalità di allenamento e quella della pratica sono fondamentali per coloro che non conoscono questo genere di gioco. KI Gold è un vero spacca-ossa realizzato nel grande stile della Rare la quale ha portato tutta la realtà degli scontro più avvincenti su N64.

SENTO ODORE DI... GOMMA!

L'odore di gomma bruciata è tornato: ora su Nintendo 64 c'è anche Mario Kart! Dopo la stupefacente versione sul SNES, questo videogioco promette di essere uno dei titoli migliori dell'anno! Se scendi in pista, te ne accorgerai immediatamente!

MARIO KART 64

DAI GAS!

Nintendo sostiene che Mario Kart sia stato il gioco più conosciuto nella storia di SNES: chiunque lo abbia provato, può capire la sua popolarità. La differenza principale tra questo e i restanti giochi di corse è il modo in cui si rubano le opportunità degli avversari buttandoli fuori strada e raccogliendo i bonus per aumentare la velocità e la propria invincibilità. Queste, ma anche caratteristiche molte diverse sono state incluse nella versione N64 in un'ambientazione dalla resa grafica superba. Si è studiato ciascun percorso in modo da regalare emozioni sempre nuove: dovrai cambiare il modo di guidare a seconda del personaggio che scegli. Il gioco non ha la velocità accecante di Wave Race, ma tante altre qualità che lo rendono molto avvincente, specialmente nella categoria dei 150 cilindri.

AI POSTI CALDI DI GUIDA!

Puoi scegliere tra otto personaggi: ci sono le facce note di Mario e Yoshi e altre non ancora conosciute come quella della simpatica canaglia chiamata Wario. Riscaldando il motore lungo il percorso, noterai alcune piccole differenze nelle capacità dei guidatori: vuoi sapere i loro punti di forza e le loro debolezze?

MARIO

Non conosci Mario Kart? Allora per allenarti, Mario, l'idraulico più famoso al mondo, è il personaggio più adatto perché non ha né particolari virtù né difetti gravissimi.

LA PRINCIPESSA DAISY

Sarà una questione di sangue reale, ma la Principessa non ama le strade affollate e nelle collisioni riesce sempre seconda! Fortunatamente la sua incredibile velocità la terrà abbastanza lontana dai guai!

LUIGI

È il fratello di Mario. È un così bravo pilota che potrebbe guidare la sua strabiliante macchina ad occhi chiusi!! Comunnque, tu, tienili bene aperti!

YOSHI

Un dinosauro che è un amicone e un eccellente pilota! Tra i guidatori, fa le curve più strette ed è il più bravo a non uscire fuori di strada!

TOAD

Toad, come la principessa, non se la cava molto bene quando ci sono tante macchine sulla strada ma i suoi avversari lo hanno soprannominato il fulmine perché è uno dei corridori più veloci!

DONKEY KONG

Anche se non scatta come un razzo alla partenza, Kong è grande abbastanza da cavarsela nelle collisioni e quando corre a velocità pazzesche diventa quasi imbattibile!

BOWSER

È il numero uno fra i piloti e il più grande nemico di Mario. Guarda, sta cercando di buttare fuori strada gli altri concorrenti. Bowser sei proprio incorreggibile!

WARIO

Wario ha una buona velocità, cosi se vuoi stare fuori dalla mischia puoi sceglierlo, ma ricordati che è un po' troppo pesante per venir fuori da situazioni difficili.

UNA MINIARA DI BONUS

Ciò che rende Mario Kart così mitico sul SNES è la varietà dei problemi che sei in grado di causare ai tuoi avversari, lanciandogli contro una bomba o mettendo un attrezzo rotto nella cassetta. Tutti i bonus della versione 16 bit di Mario Kart e molti altri sono stati inclusi in quella N64. Se ti presenterai alla partenza, li scoprirai da solo!

BUCCE DI BANANA!

In Mario Kart 64 sono tornate le buone e care bucce di banana: ti saranno utilissime per buttare fuori strada i tuoi avversari. Raccogline tantissime per fare un percorso molto scivoloso, come la scia della lumaca, una lumaca però velocissima!

FUOCHI D'ARTIFICIO CON LE BOMBE!

Le bombe sono un'arma perfetta per togliere di mezzo il guidatore davanti a te o respingere gli attacchi che potresti subire. Prendi l'esplosivo durante la gara e occhio a non saltare in aria!

RAZZO KOOPA

Il siluro con i chiodi è un missile molto pericoloso perché funziona come un boomerang che correrà in mezzo ai guidatori, buttando giù come birilli tutti quelli che troverà sulla sua strada! Ma stai molto attento perché raccoglierai quello che semini!

FUNGHI VELOCI

Il fungo veloce ti darà una turbo-spinta per superare gli altri piloti. Prendi i funghetti in gruppo di tre, o trova una moneta speciale, una per ogni spinta che vorrai! Naturalmente entro un certo limite di tempo!

CORRI SOTTO LA TUA BUONA STELLA!

Ecco un bonus che ti renderà più veloce e ti proteggerà da qualsiasi attacco. Stai attento perché non durerà all'infinito!

UNA CORRENTE LUMINOSA!

Un bonus strabiliante che coinvolgerà anche gli altri guidatori: il cielo brillerà e i tuoi avversaari finiranno in un vortice che li farà diventare piccolissimi! Nelle sfide tra più giocatori sentirai la frase famosa "What the @!&%*?"

UN FANTASMA MOLTO BONUS!

Con questo bonus sarai invisibile per qualche secondo quindi inattaccabile per rubare anche altre scatole degli attrezzi durante la gara!

LA SCATOLA FALSA

Non è tutto oro quello che luccica! Ecco un bonus che sembra una scatola degli attrezzi, ma in realtà è una sorpresa molto spiacevole!

Il **TROFEO DEL FUNGO** è il primo per i nuovi corridori e rappresenta i 34 percorsi più facili del gioco. Detto questo, troverai una varietà di fondi stradali su cui correre che possono influenzare la riuscita di una gara, qualsiasi sia il livello.

IL CIRCUITO LUIGI

Il primo percorso del gioco ricorda quello di una competizione di Formula Uno con curve strette e lunghi rettilinei per accelerare.

CORRERE VERO UNA FATTORIA IA IA OH!

Immagini cosa vuol dire correre in mezzo al verde, tra il bestiame? Stai attento alle talpe e al fondo stradale che potrà causare qualche problema alla tua guida!

NELLA LUNGA SPIAGGIA DI KOOPA TROOPA.

Sarà più difficile tenere la strada su questo tratto ma sarai ricompensato perché non incontrerai ostacoli!

TRA LE DUNE DEL DESERTO DI KALIMARI

Questo selvaggio percorso dell'ovest è più difficile di quello che pensi perché non è ben segnato e la tua velocità diminuirà drasticamente, se uscirai dal sentiero! Stai attento anche ai treni!

IL TROFEO DEL FIORE
È il secondo trofeo da vincere e comprende percorsi vari dalle curve molto difficili. Come risponderà il tuo sterzo? La risposta all'ultima curva!

BARRIERE INSUPERABILI!

Sulla strada aperta a tutta birra! Per sopravvivere, dovrai evitare le altre macchine, i camion e i bus. È appena iniziato uno dei circuiti più lunghi del gioco. Hai abbastanza energie e benzina?

UNA LANDA GHIACCIATA DA DOMARE!

Se non sai pattinare sul ghiaccio, Il primo percorso invernale sarà un vero incubo per chiunque non abbia padronanza dell'arte dello sterzo! Curve strette e ostacoli rendono molto emozionante le corse, se... riuscirai a tenere la strada! Devi conoscere tutti i trucchi e i segreti dei grandi piloti!

MONTAGNE CHOCO

Guidare in mezzo alle montagne, mettere a dura prova la tua padronanza dello sterzo e dei tuoi freni! Ci sono barriere nella modalità Time Trial, ma non quando la gara vera inizia.

CIRCUITO MARIO

È molto difficile perché la strada è stretta e non c'è spazio per fare errori! Ce l'hai un metro o ti fidi dei tuoi occhi?

TROFEO STELLA.
Pista! Stai per guidare sui 4 percorsi molto lunghi che richiedono un "sacco" di concentrazione se vuoi salvare la pelle. Per portare a termine questa sfida dovrai usare i tuoi bonus in maniera saggia.

STADIO WARIO

Ti sembrerà di essere sulle montagne russe in questo percorso pieno di cunette, avvallamenti, curve a gomito. Nonostante ciò ci sono un "sacco" di punti dove potrai schiacciare il piede sull'acceleratore e dar da mangiare il fumo ai tuoi avversari! Occhio ragazzo, utilizza intelligentemente i tuoi bonus!

LA TERRA SHERBERT

Anche i guidatori più esperti slitteranno lungo questo percorso. E ciò non deve sorprenderti se pensi che stai guidando su una lastra di ghiaccio! C'è un tunnel molto lungo proprio a metà della strada! Vediamo un pò come te la cavi!

CIRCUITO REALE

È il preferito dalla principessa per arrivare al castello ed è simile a quello di Mario con curve e un percorso molto stretti. Sorpresa! A metà strada c'è anche una rampa enorme da scalare!

IL CASTELLO DI BOWSER

La tana di Bowser è piena di cattive sorprese e curve a gomito che sembrano saltare fuori da tutte le parti. Se vincerai questa gara, sarai pronto per tutto!

UN TROFEO MOLTOSPECIALE

Se ti senti grande come Schumacher allora questa gara fa per te! i percorsi sono più lunghi e difficili di qualsiasi altri e se giochi al livello dei 150 cc, sarà durissimo battere gli avversari!

NELLA GIUNGLA DI DONKEY KONG!

Nella giungla con il nostro scimpanzé preferito. Il suo percorso è stracolmo di bonus e trappole per i corridori alle prime armi! Controlla il piroscafo quando salterai nel lago!

LA VALLE DI YOSHI

È un tragitto molto complicato con varie strade lungo il percorso. Alcune aree non sono ricoperte neanche da barriere, così se girerai troppo velocemente, cadrai nella valle inferiore!

LA STRADA PER BUNSHEE

Può essere molto frustrante correre in una casa infestata dagli spettri al massimo della velocità mentre Boos, la canaglia, e altri fantasmi saltano fuori da tutte le parti! Il ponte alla partenza è pieno di imbroglioni che, se non stai attento, ti fregheranno!

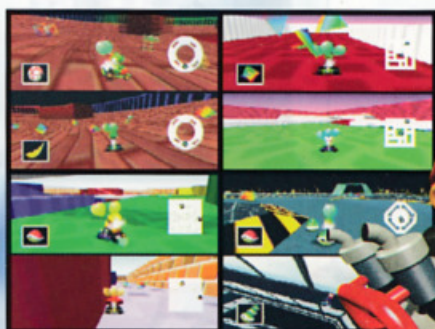
LA STRADA DELL'ARCOBALENO

Lo sai che alla fine di ogni arcobaleno c'è una pentola piena d'oro! Ma sai cosa ti aspetta durante questo percorso? È il più lungo e il più difficile del gioco e ti farà quasi impazzire con la sua luce al neon e un "sacco" di birbanti che sbucano da ogni angolo! Arriva in fondo, la prossima fermata è Imola!

L'OPZIONE PER GIOCARE IN PIÙ GIOCATORI CONTEMPORANEAMENTE

Anche se molti altri giochi di corse automobilistiche avevano l'opzione che ti permetteva di giocare insieme ad altri amici, solo Mario Kart 64 la utilizza veramamente alla grande! Oltre alla possibilità di sfide da due a quattro giocatori, con Mario Kart potrai divertirti anche in tre! In tutte queste modalità lo schermo si divide cosicché ogni partecipante sa esattamente dove sta andando e cosa sta faccendo!

FINO ALL'ULTIMA CURVA!

Per coloro che desiderano una sfida ancora più emozionante, c'è anche la modalità *Battle* che non comprende le corse poiché l'obiettivo principale del gioco è salvare la "buccia"! Si può giocare con *Battle* solo in 2, 3 o 4 giocatori: ciascun veicolo ha 3 palloncini legati al portabagagli che devono essere scoppiati, sparando le scatole degli attrezzi raccolte lungo il percorso. Tutte le volte che colpisci, un palloncino scoppierà. Quando tutti e tre i tuoi saranno scoppiati, sarai fuori dalla gara. Questa modalità è così travolgente, che da sola varrebbe l'acquisto del gioco!

REVIEW NINTENDO 64

MARIO KART 64

INFO

- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Dal principiante al mediamente difficile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Vincita del trofeo speciale nella categoria dei 100cc

CREDITS

- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Nintendo
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Corse automobilistiche

COMANDI

- **CONTROLLO:** Eccellente
- S: Start/Pausa
- A: Accelerare
- B: Frenare
- C: Regolare l'inquadratura
- L/R: Saltare
- Z: Sparare i missili, Azionare i bonus

CARATTERISTICHE

- **GIOCATORI:** Da 1 a 4
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Infiniti
- **OPZIONI:** Vari livelli di difficoltà, modalità gameplay

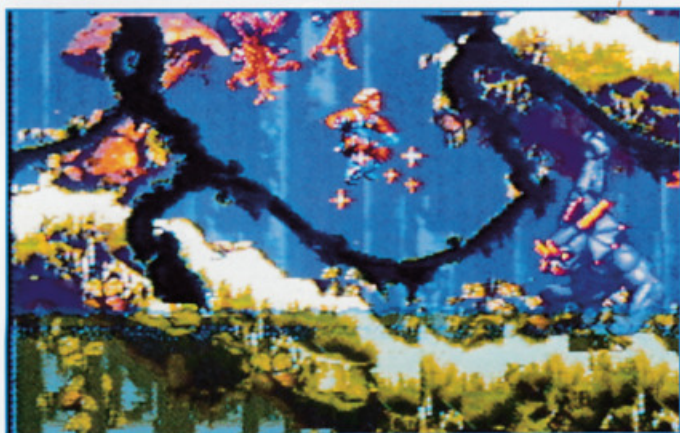
Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

Il ritorno dalla distruzione!

Alla fine delle Guerre Stellari l'Alleanza Ribelle sembrava vicina alla vittoria e la terribile Death Star era stata distrutta. Ma Darth Vader, non volendo ammettere la sconfitta, decide di sguinzagliare i droidi per la galassia alla ricerca delle nuove basi ribelli. Uno di questi arriva sul pianeta ghiacciato di Hoth e scopre la fortezza ribelle. L'impero è pronto a colpire ancora!

Rotta verso la terra!

Il "galattico" Ritorno dell'impero è una combinazione tra un veloce gioco d'azione del genere piattaforma e l'emozione di volare che sperimenterai in prima persona. Apri bene gli occhi perché durante la partita, come nei precedenti titoli di Star Wars, tu sarai Luke, Han o Chewie e ti ritroverai ad agire in alcune delle migliori sequenze tratte dal film originale e in altre che sono nuove!

RIKES BACK

ARS

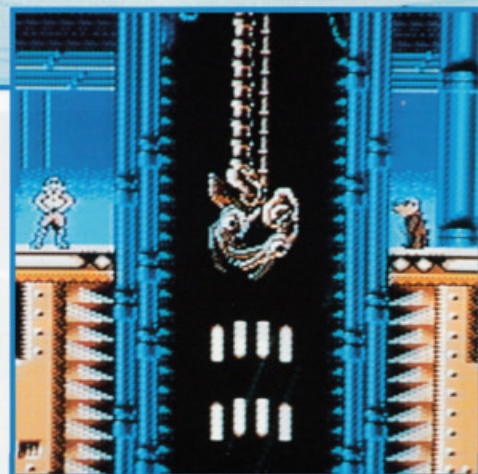
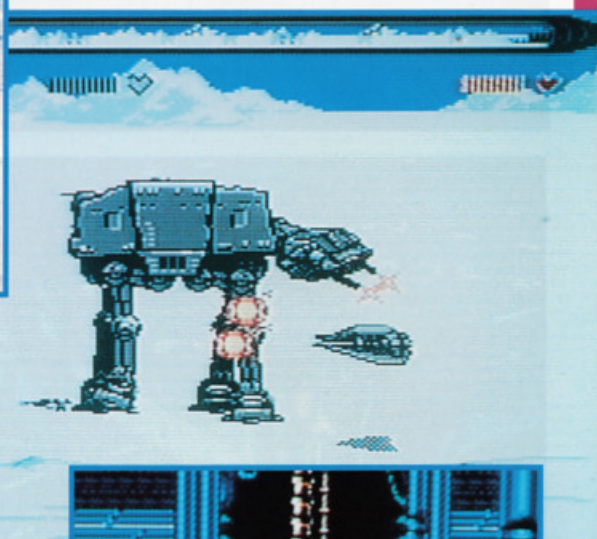
USA LA FORZA!

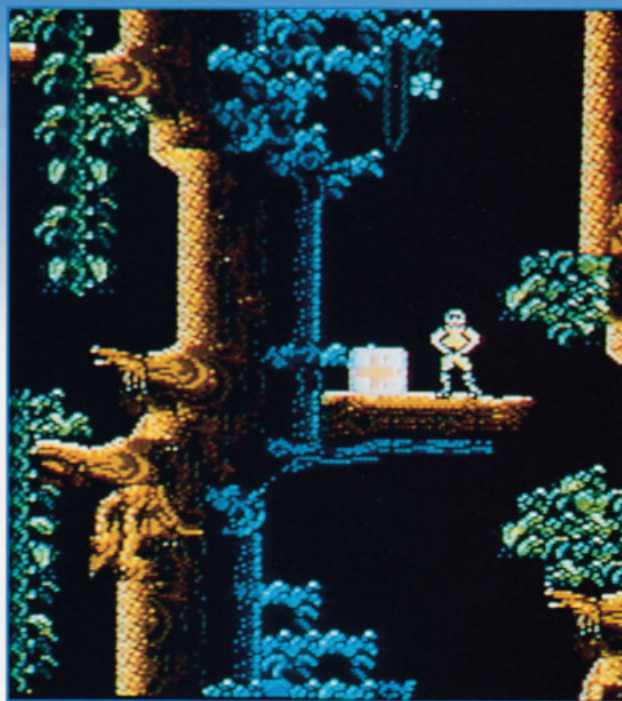
Luke ha l'unica capacità di usare la Forza, l'energia mistica che tiene l'universo unito. Questo dono della forza include:

Forza del pensiero: per spostare gli oggetti con la forza del pensiero.
Rallentamento: per rallentare i nemici.
Elevazione: per far volare Luke per brevi distanze.
Riflessi di sciabola: per proteggerti dalla sciabola luminosa di Darth.
Congelamento: per bloccare tutti i nemici sullo schermo.
Controllo della sciabola: per far volare la tua sciabola luminosa attraverso lo schermo.
Guarigione: per ristabilire la tua salute.

Il potere per i mortali include un moltiplicatore di punteggio, armi migliorate, scudi, cuori sani e altri bonus.

INIZIA L'AVVENTURA

La storia inizia così: Luke si è perso sulla superficie del pianeta Hoth. Nel suo ruolo, Devi combattere nel paesaggio ghiacciato e respingere le creature selvagge di Wampa Ice. Una volta che hai raggiunto la base ribelle, salta in sella alla velocissima slitta da neve per combattere l'assalto della forza imperiale! La potenza del cannone distruttivo ti aiuterà a evitare i mezzi delle truppe d'assalto! Fatti furbo: usa la catena del rimorchio per fare lo sgambetto al gigante dell'impero AT-AT, proprio come nel film!

Verso azioni piu grandi!

Dopo che ti sei liberato delle orde malvagie dell'Impero, giocherai nel ruolo di Han Solo! Combatterai con grande accanimento per arrivare alla base ribelle di Echo e raggiungere la tua nave, il Millenium Falcon. Una volta che la navicella è salpata, volerai in mezzo alle asteroidi sperando di far perdere le tue tracce ai soldati TIE che ti stanno alle "calcagna". Mi raccomando cerca di evitare tutte le comete che troverai sulla tua strada! Nel frattempo Luke è volato, alla velocità della luce, con il suo caccia stellare Ala-X a Dagobah per ascoltare l'insegnamento di Yoda, Maestro Jedi, perché è fuori allenamento nell'uso della Forza. Ricordati che puoi giocare nel ruolo di Chewbacca the Wookie, ma se scegli di essere Han andrai verso Cloud City alla ricerca di un vecchio amico che ti fornirà un rifugio. E Luke? Dopo aver combattuto con il suo caccia stellare Ala-X, Luke raggiunge i suoi compagni e capisce immediatamente di essere in pericolo. Sa che succederà qualcosa di importante: sta per iniziare lo scontro finale con Darth Vader!

REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

THE EMPIRE STRIKES BACK

INFO
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Dal principiante al medio
- PRIMO PUNTEGGIO: Dagobah

CREDITS
- DA: JVC
- SVILUPPATO DA: Lucas Arts
- DISTRIBUITO DA: Linea GIG
- TIPO DI GIOCO: Azione

COMANDI
- CONTROLLO: Buona
- A: Saltare
- B: Attacare
- X: Cambiare arma
- Y: Usare la Forza
- L/R: Selezionare la Forza
- S: Start/Pausa

CARATTERISTICHE
- GIOCATORI: 1
- SFIDA: No
- BACK UP PILE: Si
- CONTINUA: 3
- OPZIONI: Livelli di difficoltà, Musica

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

VIRUS & GAME

© M&M

PRESENTANO

LE AVVENTURE DI REDAZIONE EVENTI PARTICOLARI DI FINE SECOLO!

LA MACCHINA DEI DESIDERI

GAME, LA SAI L'ULTIMA? ARG HA FATTO INSTALLARE UNA MACCHINA DEI DESIDERI!

AH, SÍ ?! E COME FUNZIONA !?

QUI C'È SCRITTO: "ESPRIMI E PREMI"

AH, DIMENTICAVO... CI VOGLIONO CENTO LIRE... ME LE PUOI PRESTARE TU, GAME?

VOGLIO DIVENTARE FAMOSO COME SUPER MARIO !

E IO... FORTE COME DONKEY KONG !!

MA BENE!

V-VUOI ESPRIMERE U-UN DESIDERIO A-ANCHE TU, ARG?!

CERTO!.. DESIDERO CHE VOI DUE.... CONTINUIATE A METTERE I VOSTRI SOLDI NELLA MIA MACCHINA!

ARG!!
GASP!
WOW!
TUBI!

POSTER ESCLUSIVO VIRUS&GAME

GROAN!

SFIDA!

SMACK!

VIRUS & GAME

PRESENTANO

LE AVVENTURE DI REDAZIONE EVENTI PARTICOLARI DI FINE SECOLO!

LA BACHECA

RAGAZZI, IO ME NE VADO...

... MA VOI CONTINUATE A LAVORARE COME SE IO FOSSI IN REDAZIONE!

CERTO, ARG!

ARG STARÀ FUORI UN BEL PO', IO HO TUTTO IL TEMPO DI DARE UNA OCCHIATA ALLA BACHECA..

EHI, VIRUS, GUARDA CHE ANNUNCI !!

"GAME BOY CERCA DISPERATAMENTE GAME GIRL CON CUI FIDANZARSI!"

OFFRO

CERCO

FRO

CE

GAME

AH AH AH!

"CERCO ANTIVIRUS DA REGALARE AL POVERO GAME"!

E QUESTO COSA È?

da ARG per VIRUS e GAME

DISGRAZIATI, TORNATE IMMEDIATAMENTE AL LAVORO!

Super Star Wars Return of the Jedi

UNA SFIDA DOPO L'ALTRA!

La situazione per i ribelli è molto difficile e l'impero ha quasi vinto: Han Solo è prigioniero di Jabba the Hut, Luke non è riuscito a terminare il suo allernamento per diventare Jedi e una nuova Death Star è quasi pronta. Luke, Leia e Chewbacca dovranno affrontare molte sfide: salvare Han da Jabba, viaggiare attraverso la foresta lunare di Endor, distruggere le forze che proteggono la nuova Death Star. Ma non è finita qui: Luke dovrà sfidare suo padre Darth Vader e poi l'Imperatore! Solo le stelle sanno chi sarà il numero uno! Per ora il futuro sembra molto pericoloso!

SCEGLI IN CHE RUOLO GIOCARE!

In questa versione dello Jedi puoi scegliere di essere Luke, Leila, Han, Chewie o Wicket the Ewok nei vari livelli di gioco. Stai attento perché ciascun personaggio ha una sola abilità: Luke si diverte a sguainare la sua sciabola luminosa, mentre Han preferisce l'esplosivo per dei fuochi d'artificio veramente speciali! Dovrai anche imparare a guidare tutti i veicoli fantascientifici e naturalmente anche la galattica Falcon!

Luke

La Forza è sempre con te! È la Forza che rende Luke una persona speciale. Quando non può sguainare la sciabola luminosa, la utilizza come boomerang. Può diventare invisibile, congelare i nemici sullo schermo, guarirsi da solo e aumentando il suo potere, diventare molto veloce. Luke sei unico!

Leia

Leia è molto ambiziosa e si cambia abito abbastanza spesso! Apparirà sullo schermo come un cacciatore di taglie, nella sua uniforme da ribelle e in bikini. A seconda delle occasioni si equipaggerà con asta, laser, raggio a energia mortale, detonatori termici se... riuscirà a trovarne alcuni!

Han Solo

Han è un tipo dalla carica esplosiva! Ha sempre con se le sue granate, i detonatori termici o le bombe che sono eccezionali nello spazzare via tutti gli ostacoli che gli impediscono il passaggio!

Chewbacca

Anche Chewbacca utilizza l'esplosivo e i detonatori termici se può. Per combattere i nemici che lo stringono ai fianchi usa le meteoriti e una forma di attacco molto particolare! Gioca e scoprila!

Wicket

Il piccolo Ewok è arrivato a Endor armato di arco e frecce che gli servono per arrampicarsi sugli alberi!

SEMPRE PIÙ VELOCE, SEMPRE PIÙ DIFFICILE!

Una delle caratteristiche migliori di questo gioco è la varietà. Come la maggior parte dei giochi piattaforma devi scoprire modi di viaggiare diversi e veloci. Nel primo livello ti lancerai alla guida della *Landspeeder* sulla superficie del pianeta Tatooine e ti avvicinerai a burroni talmente profondi che non vedrai il fondo! Poi via verso gli altopiani rocciosi! Ma non è finita qui: attraverserai la foresta di Endor sulla sella delle *Speedbikes* e sparerai contro gli esploratori imperiali per farli sbattere contro gli alberi! Sei stato un bravo pilota fino a questo livello? Allora sei pronto a prendere il comando del Millenium Falcon e a lottare contro i soldati TIE!

AUMENTA IL POTERE!

Più potere e energia distruttiva alle tue armi! I lasers si trasformano in bombe dalla carica esplosiva; i proiettili diventano 'heat seeking' (razzi a rilevazione termica) oppure armi ancora più pericolose e mortali!

SCEGLI IL TUO DESTINO!

Nella maggior parte delle occasioni puoi decidere il personaggio da interpretare. Ma essendo il gioco molto fedele al film originale, solo Luke è in grado di affrontare Dath Vader! Tutte le volte che scegli un personaggio si evidenzierà il migliore per quella occasione, ad esempio Leila per andare la palazzo di Jabba. Ma se ti senti più coraggioso di un leone, non ascoltare il consiglio e scegli da solo il tuo destino!

ALLA RICERCA DI SOLO....

Il gioco è diviso, come il film, in tre missioni differenti. Nella prima il tuo compito sarà quello di salvare Han. Alla guida della *Landspeeder* combatterai contro creature misteriose prima di raggiungere il palazzo! Se riuscirai ad entrarci, troverai Han che lotta contro guardie dall'aspetto terribile e danzatrici molto carine!

LA FORESTA LUNARE

Sei riuscito a salvare Han? Allora sei pronto per la seconda missione! Questa volta devi raggiungere Leila sulla grande barca di Jabba e poi fare rotta su Endor. Devi guidare le *Speedbikes* e incontrare Wicket con i suoi compagni, gli Ewoks.

LA DEATH STAR

Hai ancora energie? Sta per iniziare la terza missione! Ora sei Luke e combatterai orde di soldati TIE nel Millenium Falcon e poi, se lo scudo generatore verrà distrutto in tempo, scambierai 4 chiacchère con tuo padre e l'imperatore. Porterai a termine la terza missione solo se riuscirai a distruggere per sempre Darth Vader! Ce la farai?

QUALITÀ "STELLARE"!

Il ritorno dello jedi in versione SNES è sicuramente il migliore dei giochi di Guerre Stellari. L'azione è veloce e molto pericolosa. Il gran numero di personaggi e armi da scegliere rende il gioco molto vario e vivace. La grafica è eccellente e gli effetti sonori creano un'atmosfera molto coinvolgente. Avrai la netta sensazione di prendere parte in una lotta epica che si è svolta tanto tempo fa in una galassia molto lontana!

REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

RETURN OF THE JEDI

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Dal principiante al medio-difficile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Endor

CREDITS
- **DA:** JVC
- **SVILUPPATO DA:** Lucas Arts
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Azione

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buona
- A: Fuoco
- B: Saltare
- X: Speciale
- Y: Selezionare arma
- L/R: Non usare
- S: Start/Pausa

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** 3
- **OPZIONI:** Codici d'accesso, Livelli di difficoltà, musica

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

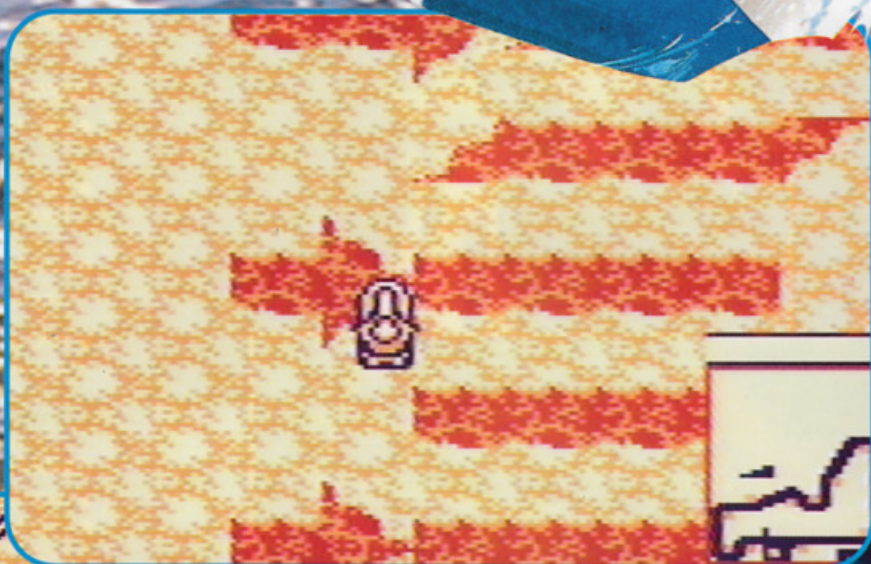
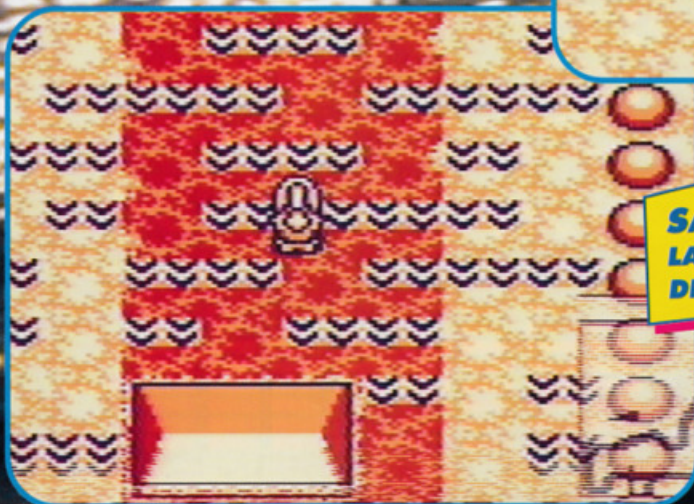
Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

PIU VELOCE DI UNA MEDUSA IN ECCESSO DI VELOCITÀ.

CHE TUFFO!

Le moto d'acqua sono diventate improvvisamente più popolari che mai...e non solo là sull'acqua! Fin dall'uscita di WAVE RACE sul Nintendo 64, infatti, tutti vogliono vivere quest'emozione. Tuttavia, non tutti hanno avuto la possibilità di mettere le mani su quella macchina mostruosa ed alcuni preferiscono avere sempre i loro giochi "a portata di mano mano", così ci siamo dati da fare per far vivere anche a voi, affezionati del Game Boy, l'esperienza delle moto ad acqua.

DALL'ALTO

Una prima differenza tra la versione N64 e quella tascabile salta subito agli occhi. Sul Game Boy la prospettiva è infatti dall'alto, come in MICRO MACHINES, mentre nella versione N64 l'azione si svolge sempre di fronte. Tuttavia, una volta che si supera questo primo confronto e si comincia a giocare, c'è un bel pò da divertirsi anche qui.

SALTARE OLTRE LA CRESTA DELLE ONDE.

WAVE RACE

NELL'ACQUA

Generalmente, qui al Club Nintendo siamo d'accordo che una cosa vada sempre chiamata col suo nome, e questo vale anche per le moto ad acqua... ma non in questo caso. Secondo "Slick" Wilson, che cura l'introduzione per il libretto istruzioni, noi stiamo infatti gareggiando nelle Serie Nazionali riservate alle "Imbarcazioni Personali"! Comunque sia, qui c'è tanta "acqua" da affrontare con qualunque imbarcazione si scelga di gareggiare: Il gioco offre infatti 16 percorsi in 8 luoghi diversi, comprese le isole Bahamas ed Hawaii... sfortunatamente, però, dopo la gara non c'è il tempo di visitare questi autentici Paradisi!

MANTIENI IL MEZZO SUL PERCORSO!

I VORTICI POSSONO FARTI ROTEARE IN MANIERA SGRADEVOLE.

COSA C'È SOTTO?

A parte il tema nautico, questo gioco ha molto in comune con MICRO MACHINES 1 e 2, ma i suoi comandi sono leggermente più complicati. La grafica è piuttosto buona e diverse caratteristiche contribuiscono a conferire una certa durata al gioco, come ad esempio l'opzione relativa alla scelta di differenti imbarcazioni e percorsi. Inoltre, si tratta di un gioco molto competitivo, e la tenacia alla lunga certamente paga: infatti, migliori sarete e più cose sarete in grado di fare, come ad esempio aumentare la potenza della vostra imbarcazione. Se vincerete le tanto agognate Serie Nazionali, potrete poi passare ad affrontare dei veri campioni, i migliori piloti del mondo di questo sport: niente male, vero?

WAVE RACE

IL FESTIVAL DELLO SLALOM

Ma tutto questo fa parte del futuro. Prima, infatti, dovrete imparare a destreggiarvi coi vari percorsi, e la cosa non è così facile, dal momento che gli angoli e gli ostacoli sono piuttosto frequenti e veloci. I comandi verso sinistra e destra sono gli unici che vi servono per manovrare l'imbarcazione, poichè i comandi verso l'alto ed il basso sono riservati ai salti. Sebbene ciò sia perfettamente logico (dopo tutto, siete a bordo di una moto ad acqua!), tuttavia ci vuole un pò di tempo ad abituarvisi, ed anche i più piccoli errori vengono ben presto ingranditi... e tutto questo può anche diventare un pò doloroso, specialmente sul percorso a slalom!

Fate attenzione ai delfini ed ai polipi, perchè sia gli uni che gli altri possono venirvi in aiuto. I primi vi danno infatti un eccellente controllo e l'invincibilità contro gli ostacoli per un breve periodo di tempo, mentre raccogliendo un polipo si può sottrarre potenza alle altre imbarcazioni quando ci si imbatte in esse.

OLTRE LA LINEA, IL VINCITORE APPARE UN PO BAGNATO.

SEI ULTIMO, MA CONTINUA A SORRIDERE.

È UN PÒ UMIIDO, QUI...

WAVE RACE rappresenta un buon punto d'inizio per i giochi di corse sul Game Boy... Insomma, per le sue caratteristiche extra, la grafica e le peculiarità tecniche, questo gioco ci è piaciuto anche se la versione su N 64 era un pò più emozionante. Comunque, come sempre il piccolo di casa Nintendo non fa brutta figura, anzi...

REVIEW GAME BOY

WAVE RACE

WAVE RACE
1P PRACTICE
MULTI RECORD

INFO
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Semplice
- PRIMO PUNTEGGIO: Primo nel livello facile

CREDITS
- DA: Nintendo
- SVILUPPATO DA: Nintendo
- DISTRIBUITO DA: Linea GIG
- TIPO DI GIOCO: Corse nautiche

COMANDI
- CONTROLLO: Scarsa
- A: Turbo Jet
- B: Gas
- S: START: Start/Pausa
- S: SELECT: Nessuna funzione

CARATTERISTICHE
- GIOCATORI: 1-4 (con Game Link™)
- SFIDA: Si
- BACK UP PILE: Si
- CONTINUA: Si
- OPZIONI: Percorsi/Classe dell'imbarcazione

Suono, Grafica, Longevità, Originalità, Strategia, Sfida, Azione, Giocabilità

Grande
Buona
Discreta
Sufficiente

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

La trilogia di Guerre Stellari sta vivendo un grande revival in questo periodo. Grazie all'uscita delle nuove versioni dei 3 films ed a nuovi progetti come SHADOWS OF THE EMPIRE per l'N64, sembra proprio questo il momento migliore per pubblicare l'ultimissimo gioco Star Wars portatile. SUPER-RETURN OF THE JEDI presenta infatti tutti i protagonisti del film, impegnati in una disperata corsa contro il tempo per distruggere l'arma più potente in mano all'Impero: la Morte Nera!

UNISCITI ALL'ALLEANZA!

All'inizio del gioco le cose non vanno particolarmente bene per l'Alleanza Ribelle di Luke Skywalker, respinta dalla superiorità delle truppe Imperiali. Inoltre, Jan Solo è momentaneamente impegnato a..."fare tappezzeria" alle pareti di casa di Jabba the Hutt; così, il fatto maggiormente degno di nota è rappresentato dalla costruzione della Morte Nera da parte dell'Impero.

Tappeto volante!

È DURA FIN DALL'INIZIO!

Il gioco si divide in 4 diverse missioni, l'ultima delle quali comporta la distruzione della Morte Nera. Prima, però, dovrai salvare Jan Solo dalle grinfie di Jabba the Hutt, e non si tratta di un compito particolarmente facile: dovrai infatti attraversare i terreni accidentati del pianeta natìo di Luke, Tatooine, che sono pieni di pericolosi vermoni della sabbia e di vari, perfidi mutanti!

ASSALTO A JABBA

Da Jabba, se non ti sei prenotato non entri!

Jabba the Hutt è sicuramente un'inutile ammasso di lardo rancido, ma certamente sa il fatto suo per quanto concerne i tranelli e le insidie. L'ingresso al nascondiglio di Jabba è infatti pieno di palle giganti che saltano via dalle pareti, e dal soffitto piovono enormi massi. Questo livello di gioco sembra non aver mai fine, ma tu resisti, e riuscirai ad arrivare al night-club di Jabba, dove viene tenuto prigioniero Jan Solo. In effetti, deve trattarsi dell'unico locale al mondo dove la gente va per NON divertirsi: Si tratta infatti di un luogo infestato da trabocchetti, guardie e soffitti che cedono rovinosamente. Se però riuscirai ad evitare tutte queste "attenzioni" indesiderate ed a liberare Jan dalla sua prigione di carbonite, scoprirai che, così facendo, hai gravemente contrariato il tuo obesissimo "amico"! Sì, perchè il nostro Jabba è così infuriato, che getta Luke Skywalker nella prigione sotterranea che già ospita la terribile bestia Rancor... ma per fortuna Luke ha lasciato la sua spada-laser a caricare tutta la notte! L'arma speciale in dotazione al Cavaliere Jedi è infatti in grado di deviare tutti i missili scagliati dal mostro.

Meanwhile, on Luke's home planet Tatooine, the mysterious bounty hunter Boushh races towards Jabba the Hutt's palace.

Il Rancor ama giocare a cricket.

Ci sono diverse cose che non vanno, qui!

NELLA FOSSA

Ormai Jabba sta quasi esplodendo dalla rabbia, e decide di gettare i nostri eroi nella Fossa di Sarlacc. Sul maestoso galeone spaziale c'è da combattere una moltitudine di nemici, oltre ai barili che rotolano ed al fuoco delle mitragliatrici. Questo livello di gioco mette veramente alla prova il tuo tempismo, dal momento che anche una sola mossa sbagliata ti farebbe partire dritto per la Fossa di Sarlacc!

SELECT HERO
HERO LUKE
AREA TATOOINE
LIVES 03

Ah, gli asteroidi... non sono odiosi?

VERSO ENDOR

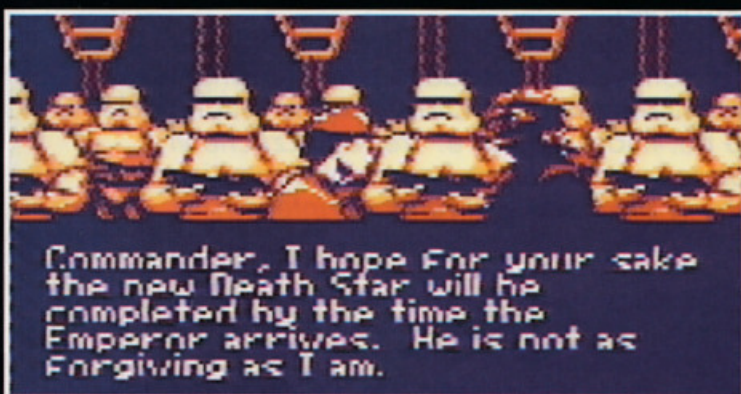
La prossima missione ti conduce sul pianeta Endor, dominato dagli Ewoks. La pace di questo pianeta verde e piacevole è stata scompigliata dall'Impero, che progetta di costruire un generatore di uno scudo energetico che protegga la Morte Nera dagli assalti dell'Alleanza Ribelle. Da un normale gioco da piattaforma si passa così ad una corsa attraverso le foreste di Endor, mentre Luke e la Principessa, a bordo dei loro Landspeeders, cercano di impedire ai soldati Imperiali di riferire il loro arrivo.

ELIMINALI TUTTI!

Come previsto, al Comando Imperiale giunge notizia dell'arrivo dei ribelli, e la madre di tutte le battaglie ha inizio su Endor. Sovrastati nel numero e nell'armamento, i ribelli ottengono l'aiuto degli Ewoks per sbarazzarsi di questi soldati Imperiali così "invadenti". In questo livello di gioco tu sarai Wicket lo Ewok, e dovrai farti strada attraverso la fitta foresta evitando fiori velenosi, insetti giganti, lucertole, e lo strano soldato che ti troverai di fronte. Comunque, se elimini i soldati che incontri otterrai una vita di bonus in seguito, perciò fà attenzione quando ti imbatti in essi!

IL GENERATORE DELLO SCUDO ENERGETICO

Jan Solo e Chewbacca lo Wookie hanno finalmente trovato il generatore, e con esso una trappola abilmente tesa dall'Imperatore in persona! I nostri eroi devono infatti farsi strada attraverso un labirinto di tunnels e cavità che circondano il generatore, per non parlare delle orde di soldati Imperiali, dei lanciagranate automatici e dei droidi-killer. Il completamento di questo livello di gioco può richiedere un pò di tempo, ma se saprai trovare la via per il centro, potrai mettere fuori uso la fonte di energia che mantiene chiuso lo scudo!

Commander, I hope for your sake the new Death Star will be completed by the time the Emperor arrives. He is not as forgiving as I am.

LA BATTAGLIA FINALE

Il livello di gioco conclusivo riprende da un punto "classico" del film: quello in cui Luke Skywalker viene a sapere che Darth Vader è suo padre! Sicuramente si tratta di una corsa contro il tempo, dal momento che Luke è bloccato nella Morte Nera, che sta per subire l'assalto dell'Alleanza Ribelle. Per prima cosa, Luke deve superare tutte le piattaforme mobili e distruggere l'Imperatore e la sua guardia. In seguito l'azione si sposta, mentre tu assumerai il comando del Millennium Falcon, pilotato da Lando Calrissian. Evita i "caccia" Imperiali ed i cannoni-laser, e giungerai dritto al centro dell'obiettivo: distruggilo, e la guerra sarà finita! Se invece fallirai, gli Oscuri Signori delle Tenebre domineranno l'universo per sempre...dipende tutto da te!

REVIEW GAME BOY

SUPER RETURN OF THE JEDI

Super Star Wars Return of the Jedi

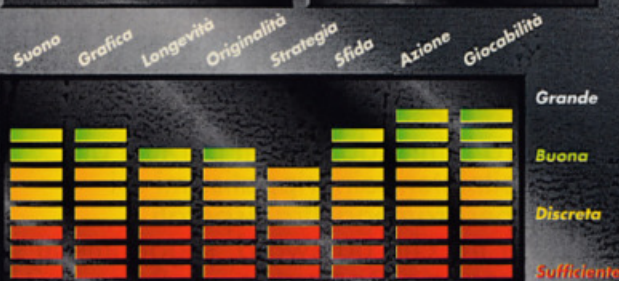
INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da facile a medio
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Distruzione della Morte Nera al livello facile

CREDITS
- **DA:** JVC/LucasArts
- **SVILUPPATO DA:** Black Pearl Software
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Duello da piattaforma

COMANDI
- **CONTROLLO:** Eccellente
- A Salti/Super-salti
- B Fuoco
- S Start/Pausa
- S Nessuna funzione

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** No
- **CONTINUA:** 3
- **OPZIONI:** Livelli di difficoltà/Codici d'accesso

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

Il Salva Nintendo Ingrippati

AVVISO URGENTE AI NAVIGANTI NINTENDO, QUELLI IN MARE FORZA OTTO COMPLETAMENTE ...INGRIPPATI!

Per ingripparti di meno e giocare di più scegli solo prodotti Nintendo con il marchio Gig Elettronics.Perchè?

1 Per esempio perchè, oltre al fatto che noi siamo simpatici, allegri, sicuri, divertenti, affascinanti, disponibili e con redazione Nintendo Club compresa, per il motivo specifico che Gig Elettronics garantisce tutte le istruzioni in italiano. Sai che stress ingripparsi in inglese?se non in giapponese puro. E come ti sgrippi? Facendo un inchino o alla moda dei Samuray?

2 Per esempio perchè c'è una garanzia. E cos'è la garanzia? Quella che ti permette quando non ti ingrippi tu ma la macchina di prendere il telefono,fare un numero, avere una voce a disposizione e a quella voce chiedere. "Scusi, che c'ha il ricambio?"

3 Per esempio perché ti consentono di entrare,se ancora non ci sei, dentro il nostro mitico Club Nintendo e di continuare a sguazzare in queste pagine scivolosamente piene di acqua perduta dai tubi personali di Super Mario

4 ...il resto alla prossima puntata!!!

A — C'E' CHI I NINTENDOINGRIPPATI LI CERCA!!

Trattasi di Marx'85, Repcof'85, Ciccio'81 che sotto le mentite spoglie di **Matonti Francesco** via V. Veneto, 190 - 84013 Cava dei Tirreni (SA) cercano nintendoingrippati per riportarli sulla retta via. Sono così certi di conoscere altri nintendomani e fare insieme allegre consollate!

Non riportiamo qui la lista dei giochi SNES che i tre dicono di conoscere a menadito perchè è lunghissima, ma vi assicuriamo che trattasi di quasi tutti i giochi a 16 bit. Il loro slogan è: *Tre ragazzi che vi aiuteranno a superare i quadri più rompicapo che vi bloccano e vi rendono infelici!!*

B — ..E C'E' CHI SODDISFA QUELLI AVIDI

Per gli avidi lettori ecco un trucchetto alla S.Clause: premete LRRLRRLRLR sullo schermo delle partite e(senza cancellazioni) nei livelli bonus ci sarà una musica natalizia e regali + decorazioni a volontà*

*ops!! dopo il codice dovrete scrivere come nome "MERRY"

...INOLTRE

volete essere Shao Kan, Motaro, Smoke, combattere contro Noob Saibot, giocare con 8 personaggi, supersparare e FATALYTIZZARE, tutto in MK3? Mettetevi subito in comunicazione con me!!

...INOLTRE

regalo tutti i password per The Family Addams compreso l'ultimo livello, DK! e". MK!, Street Fighter 2 Turbo, Prince of Persia e collego altre informazioni tra voi.

Livio Stasi via dei Partigiani, 15 Mandello Lario 22054 (LC)

C — MESSAGGIO DA ISPICA (?)

metto a disposizione i miei 5 (cinque) anni di carriera Nintendo a 8 bit per tutti gli ottobitnintendoingrippatissimi e i Superstramegaultradisperati.

Per trucchi, password, suggerimenti scrivete a:

Giuseppe Roccuzzo, via Bologna,31 ISPICA 97014 (RG)

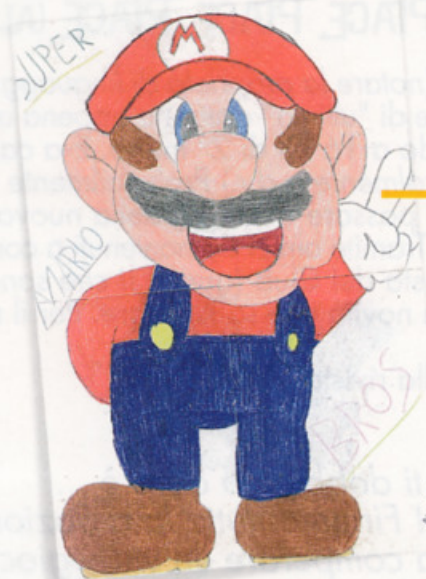
Nintendo POSTA Club

GIG NINTENDO POSTA CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

SONO AL CUBO!!

Ho testè scoperto che UDR per UDR per UDR fa esattamente UDR 64!!
E che le mie prestazioni sono triplicate in dimensione tridimensionale con porte d'accesso per ulteriori interventi eapplicazioni successive. Sono il primo redattore al cubo. Finiti i tristi tempi in cui ero geloso di UADR che stava spaparanzato in vacanza mentre io ero qui al tavolino. Non avete idea delle possibilità di un UDR al cubo. Mentre uno scrive, l'altro legge e il terzo prende il sole in piscina. Poi nella turnazione successiva ...si cambia. E, proprio come per la Nintendo 64, il comando è...Accendi egioca. Infilata la mia spina personal-redazionale nella presa a voltaggio regolabile...via!! Smaltisco quintali di posta rapido come un pendolino, affollato come un intercity sulla linea Firenze-Bologna, rilassato come un treno locale.

E PER FINIRE...
SALUTI AL CUBO. UDR UDR UDR

DINO, IL MAGO ..AGENDINO!

Mi chiamo Dino, adesso che ho l'agenda Nintendo i miei amici mi considerano un vero mago del videogame!!
Dino Ruzzi da Chieti

Bravissimo Dino, breve, conciso, preciso, disegnato, pubblicato!!

I COLMI !!! NON CI POSSO CREDERE!!!

Sai qual'è il colmo per un pinguino?
Finire al fresco!
Il colmo per una bicicletta?
Fare i raggi alle ruote!
Cosa mangia un re? *La pappa reale!*

da Giacomo Bocchio
di anni 11 promettente calciatore un po' meno come colmista

Nintendo POSTA Club

NOI LAVORATORI DEL CLUB NINTENDO.

Ciao Club Nintendo, mi chiamo Simone Carbonari, un abbonato per la "seconda " volta (la prima abbonata era mia sorella Daniela). Noi abbiamo finito molti giochi insieme. (segue elenco di 38 giochi sic!) Vorrei sapere come si finisce Breat of Fire II. Grazie al Club Nintendo (soci, lavoratori, cioè quelli che ne fanno parte) a Luigi e al Super mega dir. Mario. firmato Simone U.A.D.V.F. (Un Altro Dei Vostri Fans) Ciao! YEAH!!

Perchè l'abbiamo pubblicato? Ma perchè ci ha chiamato lavoratori! Perchè ha capito il nostro dramma umano, perchè sicuramente ci difenderà da Arg quando saremo sul punto di essere licenziati per scarso, scarsissimo rendimento e sostituiti dal cestino. Ciao! YEAH!! (Per le informazioni telefonare a Pronto Super Mario)

FANSAILOR

Ciao, sono una grandissima fan del Super Nintendo e mi chiamo **Laura Barbera**, scrivo da Palmi (RC), ho 12 anni e ho scritto se per favore potete fare una nuova cassetta della mia paladina preferita, cioè Sailor Moon con incluse le tre guerriere Sailor: Sailor Pluton, Sailor Nettuno e Sailor Urano.
Vi prego di rispondere!

Rispondiamo,rispondiamo,rispondiamo noi tre UDR al cubo. Abbiamo girato la richiesta direttamente ai nostri nintendogiapponesi. Attendiamo fax di conferma.

Bertana Marco di Casale Monf.to

Un prezioso, bellissimo, Nintendo O.K. disegno!

LA LETTERA CHE CI PIACE, PIACE, PIACE (AL CUBO)

Egregio Club Nintendo (*notare la proprietà di linguaggio! n.d.r.*) sono un vostro sostenitore di "ultima" data, ho appena acquistato una base Super Nintendo a 16 bit di 2° mano. E a casa siamo TUTTI affascinati! (*naturalmente n.d.r.*) Probabilmente faremo una piccola colletta per passare ai 64 bit della nuova consol (*veri nintenditori!! n.d.r.*). Tramite amici siamo venuti a conoscenza della indispensabile rivista del Club (*questi sì che sono veri amici! n.d.r.*) con tutte le novità che sa illustrare. Per il momento è tutto.
Ma vorrei associarmi alla rivista!!
Moreno di Trieste.

L'unica risposta che ti dobbiamo dare è ... benvenuto tra di noi! Firmato: tutta la redazione (Per abbonarsi basta comperare un videogioco Gig-Nintendo. N.d.r.)

GIG NINTENDO POSTA CLUB

Via Volturno 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

zona scambio

SAPPIAMO BENE CHE DAI DISPERATISSIMI A 8, 16 E GAME BOY PASSEREMO PRESTO AI TRIDISPERATISSIMI AL CUBO DELLA 64. PER QUESTO CI SIAMO ATTREZZATI ATTIVANDO LE CONDUTTURE IDRAULICHE IN DIRETTO COLLEGAMENTO CON IL NOSTRO MITICO... SERVIZIO TELEFONICO :

PRONTO SUPER MARIO
0363 304247
LUN MER VEN
DALLE 14,00
ALLE 18,30

Possible? No possible? tutto è possible dentro la zona scambio!

Sono disperatissimo!
Sono bloccato da un anno al primo livello di Jungle Strike (sigh!) In cambio offro consigli per Asterix, Asterix e Obelix, The magical Quest, Street Fighter II, Zombies, Il re leone, Buster Busts loose. Scrivete o telefonate a **Tait Denis** - Via Pochi n.152/1 cap.39040 Pochi di Salorno (BZ) tel 0471/889143 ne approfitto per salutare mio cugino Matteo (anche lui un socio del Club Nintendo)

Volete essere Eydol in Killer Instinct?
In batman Forever non riuscite più ad andare avanti e volete sapere come si fa? Questa è la mia disponibilità ma in cambio...sono dipsratamente alla ricerca di Dragon-boll.2" del superNintendo. Se qualcuno vuole i miei consigli oppure sa dirmi dove posso trovare Dragon Ball 2 scriva a **Michele Brigidini** via Piave n.22 47035 Gambettolo (FG) oppure telefoni allo 0547/52507

Spettabilissimi (yeah!)
redattori, potete inserirmi nella zona scambio per comunicare agli iperfans la mia dispiaciuta cessione di cassette Nes? Scrivere a **Massimo Calabrese** via Giannelli 35 -16166 Genova Quinto

Punteggio massimo
con Super Mario Land di 103.290 punti, perchè non riesco a superare il settimo livello. Potreste darmi indicazioni per superarlo?. Il vostro caro amico **Marco Scigliuzzo**, via Cal di Lona n.15 Monteroni (Le) 73047

Vogliamo dare una mano a Elvis Andreucci di 7 anni?
Se c'è qualcuno che ha cassette per un glorioso Control 8 bit e che è felicemente salito di numero può mettersi in contatto con lui per una "cessione". **Elvis Andreucci** via della Magliana 1356 Pontegalleria 00050 Roma

Venderebbe l'anima
al diavolo (naturalmente si fa per dire) per The Zelda III. L'autore di tanto amore per quello stupendo capolavoro del videgame è **Marco Bertana** c.so Verdi 12 Casale Monferrato 15033 (AL) che vende anche qualche titolo Nes particolarmente introvabile.

Vincenzo disperatissimo
cederebbe sua indistruttibile compagna di avventura Snes 16 bit per passare alle nuove sensazioni della mitica console Nintendo 64!! Scrivere a **Vincenzo Altieri** p.zza G. Marconi S.Giuliano di Puglia 86040 Campobasso